



XBOX 360

KINECT



BAN  
DAI



**ADVERTENCIA** Antes de disfrutar este juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y el manual de cualquier otro periférico para conocer información importante de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de hardware de repuesto, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llama al Servicio de soporte al cliente de Xbox.

**Para obtener información de seguridad adicional,  
consulta el interior de la contratapa.**

### **Información importante acerca de los videojuegos.**

#### **Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



Xbox LIVE.....	01
Cómo obtener ayuda con KINECT .....	01
Controles.....	02
Menú Principal.....	03
Menú Pausa.....	03
Pantalla de Juego .....	04
Jugando el Juego.....	04
Lector de Tarjeta.....	07
Opciones .....	07
Créditos.....	08
Cómo jugar KINECT con seguridad .....	09

## ★ Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de juegos y entretenimiento en línea para Xbox 360®. Tan sólo conecta la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y únete gratis a la diversión. Puedes obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado) - con KINECT, puedes controlar películas en alta definición con sólo un movimiento de la mano. Actualízate a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y más. Xbox LIVE es tu conexión a más juegos, entretenimiento y diversión. Visita [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) para obtener más información.

### Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debes conectar tu consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en tu territorio y para obtener información sobre cómo conectarte a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

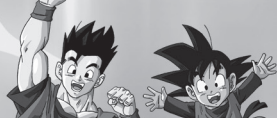
### Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decide con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establece un límite de horas de juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

### Cómo obtener ayuda con KINECT

#### OBTÉN MÁS INFORMACIÓN EN XBOX.COM

Para obtener más información acerca de KINECT, incluyendo tutoriales, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## ★ Menú de controles ★

MENÚ DE NAVEGACIÓN	Mueve tu mano derecha
SELECCIONAR UN ELEMENTO DEL MENÚ	Mantén tu mano derecha sobre una selección del menú y muévela hacia la izquierda
PANTALLA PREVIA	Mantén tu mano izquierda sobre la selección Retorno y muévela hacia la derecha

## ★ Controles de pelea- Ataques Melee ★

CODAZO	Mueve tu brazo hacia adelante
GANCHO DE LADO	Mueve tu brazo desde un lado hacia tu cuerpo
GANCHO	Mueve tu brazo hacia arriba
ATAQUE FULMINANTE	Dobla tu codo y mantén tu brazo arriba
PUÑETAZO	Mueve tu brazo hacia arriba después de un puñetazo
PATADA FRONTAL	Mueve tu pierna hacia adelante
PATADA DE LADO	Mueve tu pierna de un extremo a otro de tu cuerpo
BALANCEO FRONTAL	Dobla la parte superior del torso hacia adelante
BALANCEO HACIA ATRÁS	Dobla la parte superior del torso hacia atrás

## ★ Controles de pelea – Ataque Ki ★

ONDA DE KI	Mueve tu brazo hacia adelante
DESVIAR UNA ONDA KI	Mantén tu brazo cruzado sobre el pecho y balancéalo hacia afuera
ATAQUE FULMINANTE	Dobla tu codo y mantén tu brazo arriba
ATAQUE FULMINANTE KI	Mueve tu brazo hacia adelante luego de un ataque fulminante

## ★ Controles de pelea - Compartidos ★

EN GUARDIA	Mantén ambos brazos delante de tu cabeza
ATAQUE KI	Dobla las rodillas y mantén tus manos cerca de las caderas
ESCAPE/ACERCAMIENTO	Salta hacia arriba o ponte de pie desde una posición en cuclillas
BALANCEO IZQUIERDO	Inclínate hacia la izquierda
BALANCEO DERECHO	Inclínate hacia la derecha

# ★ Menú Principal



03

## Modo cuento

Vive la clásica experiencia Dragon Ball Z con su argumento y eventos. Solamente la historia de la saga Saiyan se encuentra disponible primero, pero luego más capítulos se desbloquean a medida que completas cada segmento de la historia.

**\*NOTA:** Puedes saltar ciertas escenas cortadas levantando tu mano derecha.

### TUTORIAL

Elige esta opción para jugar a través de las batallas tutoriales.

## Ataque por puntos

Elige tu personaje y compite por el puntaje más alto y vuelve a jugar cualquiera de las peleas que has desbloqueado en el modo cuento. Puedes desbloquear personajes adicionales jugando a través del modo cuento o escaneando tarjetas especiales QR con códigos.

## Lector de tarjeta

Carga nuevos personajes o agrega poder a los personajes existentes escaneando tarjetas especiales QR con códigos que pueden usarse en el modo cuento o en ataque por puntos.

## Logros

Ver logros.

## Opciones

Ajusta varias configuraciones. Para mayor información por favor mira en la sección Opciones del manual.

## Película especial

Mira una película especial.

# ★ Menú Pausa

Para hacer una pausa en el juego, usa el gesto de guía, o muévete fuera del alcance del sensor KINECT.

### GUÍA KINECT

Abre la guía Kinect cuando necesites ayuda para resolver problemas.

### REINICIAR

Reinicia la pelea actual desde el principio.

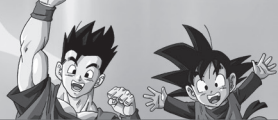
### VOLVER A SELECCIÓN DE ESCENARIO

Salir de la batalla actual y vuelve al menú de selección de escenario.

### VOLVER

Elige esta opción con tu mano izquierda y vuelve a la pelea en progreso.

# ★ Pantalla de Juego



## **SALUD DEL JUGADOR**

Este indicador muestra la salud actual de tu jugador. Cuando el indicador de salud llega a cero, tu personaje se encuentra fuera de combate y debes volver a empezar.

## **SALUD DEL ENEMIGO**

Este indicador muestra la salud de tu enemigo. Usa tus ataques para reducir la salud de tu oponente y cuando el indicador llega a cero, has ganado la pelea.

## **INDICADOR KI**

El indicador Ki muestra tu nivel actual de Ki. Carga tu Ki para realizar poderosos ataques especiales y recibir ataques especiales de tu oponente sin recibir daño alguno.

## **INDICADOR DE ASALTO**

Desata una serie de puñetazo y patadas rápidas para recargar tu indicador de asalto. Cuando tu indicador de asalto se encuentra lleno, puedes realizar un asalto combo.

## **SCOUTER**

El visualizador de Scouter en la esquina superior derecha de la pantalla muestra un contorno de tu cuerpo como el sensor KINECT te ve. Debes mantenerte dentro de la vista del mismo para que pueda captar tus ataques. Si te mueves fuera de la vista del sensor KINECT, sigue las indicaciones que se muestran dentro del Scouter para volver al juego normal.

## **PUNTAJE**

Este número indica tu puntaje actual. Puedes recibir puntos adicionales basados en tu desempeño al final de la pelea.

## **CONTADOR DE COMBOS**

Tu combo actual se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla. El contado de combos aumenta con cada golpe ininterrumpido que logres.

# ★ Jugando el Juego

## **Ataques Melee**

Te encuentras en el rango para realizar un ataque Melee cuando estás a corta distancia de tu oponente.

### **CODAZO**

Empuja tu brazo hacia adelante. Repite esto con cada mano para unos rápidos golpes.

### **GANCHO DE LADO**

Balancea tu mano alrededor de tu cuerpo.

### **GANCHO**

Balancea tu mano con movimientos hacia arriba.

### **ATAQUE FULMINANTE**

Mantén tu brazo a un lado y dobla los codos para que tu puño mire hacia arriba. Empuja tu mano hacia adelante luego de atacar para ejecutar un ataque fulminante.

### **PATADA FRONTAL**

Mueve la pierna hacia adelante. El patear también reduce la distancia entre tú y tu oponente.





## **PATADA DE LADO**

Mueve tu pierna alrededor de tu cuerpo.

## **BALANCEO**

Inclina la parte superior de tu cuerpo hacia adelante, atrás o hacia los lados para esquivar ataques que llegan.

## **EN GUARDIA (ATAQUE MELEE Y ATAQUE KI)**

Mantenga los brazos a lo largo de la cara para protegerse los ataques.

## **ATAQUE KI (ATAQUE MELEE Y ATAQUE KI)**

Coloca ambas manos cerca de tus caderas y ponte de cuclillas para cargar tu indicador de Ki.

## **ESCAPE/ACERCAMIENTO (ATAQUE MELEE Y ATAQUE KI)**

Salta hacia arriba o ponte de pie desde una posición en cuclillas.

## **Ataque Ki**

Cuando te encuentras fuera del rango para ataques Melee, tus ataques se convierten en poderosos disparos de Ki.

## **DISPARO DE KI**

Empuja tus manos hacia adelante. Repite con cada mano para disparar.

## **DESVIAR ATAQUE KI**

Al acercarse un enemigo de ataque Ki, balancea tu mano lejos de tu cuerpo para desviar el disparo de ataque.

## **ATAQUE FULMINANTE**

Mantén tu brazo a los lados y dobla los codos para que tus puños estén hacia arriba.

Empuja tu mano hacia adelante luego de atacar para hacer un disparo de energía Ki. No te puedes proteger de un ataque Ki.

## **BALANCEO**

Inclina la parte superior de tu cuerpo hacia la izquierda o derecha para desviar ataques entrantes Ki. Los gestos de balanceo no se pueden realizar en sucesión rápida.

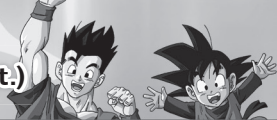
## **Combo para derribar**

Golpea a tu enemigo con un ataque fulminante para comenzar el Combo para derribar. Luego del primer golpe, aparecen cuatro movimientos diferentes en la pantalla. Realiza rápidamente uno de los movimientos mostrados para iniciar el siguiente ataque del combo. Los combos para derribar pueden tener hasta cuatro golpes adicionales, pero la ventana de entradas disminuye con enemigos más poderosos. Elige rápidamente o puedes fallar en el combo y permitir que el enemigo haga un contraataque.

Si eres alcanzado por un ataque fulminante del enemigo, aparecen cuatro movimientos diferentes en pantalla. Realiza uno de ellos a tiempo para desviar el golpe y el contraataque.

**\*NOTA:** Si ves un círculo rojo con una línea sobre uno de los movimientos, significa que ese movimiento está "prohibido" y no se puede realizar.

# ★ Jugando el Juego (cont.)



## Combo de asalto

Puedes desatar una serie de golpes y patadas rápidas mientras estás en el rango Melee para llenar tu indicador de asalto. Cuando el indicador de asalto está lleno, tienes la oportunidad de realizar un combo de asalto. Continúa dando golpes de puño y patadas a tu oponente para recargar la barra y continuar el combo. Si tu indicador de asalto no se llena a tiempo, el oponente puede realizar un contraataque.

Si tu oponente llega su indicador de asalto y te atrapa en un combo de asalto, realiza los movimientos que se muestran en pantalla para llenar la barra para un contraataque.

## Escape y aproximación

El saltar mientras estás en modo de ataque Melee te permite realizar un ataque de escape. Después de saltar, realiza una serie rápida de puñetazos para llenar tu medidor de ataque. Tu personaje realizará exitosamente el ataque de escape una vez que el medidor esté lleno.

Al saltar mientras estás en modo de ataque Ki te permite realizar un ataque de aproximación. Luego de saltar, se muestra un movimiento en las esquinas izquierda y derecha de la pantalla. Realiza exitosamente uno de estos movimientos para completar el ataque. Si fallas, el enemigo realizará un contraataque.

Si el enemigo realiza un ataque de escape o aproximación, puedes realizar una serie de golpes de puño y patadas para llenar tu medidor. Llena el medidor a tiempo y así puedes realizar un contraataque.

**\*NOTA:** Los ataques de escape y aproximación consumen Ki al ser usados.

## Súper ataques

Los súper ataques requieren Ki para ser ejecutados. Para cargar tu Ki puedes realizar movimientos especiales de ataque o colocar ambas manos cerca de tus caderas y ponerle en cuclillas. Mantén esta posición para llenar el indicador de Ki hasta que tengas suficiente energía para un súper ataque.

Los súper ataques son diferentes para cada personaje, así que debes seguir los movimientos que aparecen a la izquierda de la pantalla cerca del indicador de Ki para realizar el movimiento. Una vez iniciado éste, sigue los movimientos del personaje para terminar el ataque. Cuanto más de cerca sigas los movimientos de tu personaje, el súper ataque causa más daño.

Si tu oponente intenta contrarrestar tu súper ataque, sigue los movimientos que aparecen en pantalla para llenar tu indicador y lanzar exitosamente tu ataque.

Al ser alcanzado por un súper ataque enemigo, puedes optar por Guardia, Evadir o Interceptar siguiendo uno de los tres movimientos que se muestran en pantalla.

### GUARDIA

Ponerse en guardia ante un súper ataque no consume Ki y reduce la cantidad de daño que se recibe del enemigo. Es un método de defensa que siempre se encuentra disponible.

### EVADIR

Evadir consume el 25% de un indicador completo de Ki y no recibes daño del súper ataque del oponente.

### INTERCEPTAR

El interceptar un súper ataque del oponente requiere la mitad del indicador de Ki. Desata una serie de golpes rápidos de puño y patadas para llenar tu medidor. Si tienes éxito, tu oponente recibe un contraataque y tú no recibes ningún daño.



Se pueden desbloquear nuevos personajes para usarse en el modo ataque por puntos o agregar poderes a los personajes existentes usando la opción de lector QR.

## Leyendo los códigos

Elige la opción lector de tarjeta del menú principal para mostrar la pantalla de ingreso del código QR. Acerca tu tarjeta QR al sensor KINECT y mueve el código QR dentro del cubo naranja en el centro de la pantalla. Si has tenido éxito, la información para el nuevo personaje o poderes aparece en pantalla.

Para volver a la pantalla anterior, elige Volver con tu mano izquierda.

## Creando una fusión

Los códigos de fusión te permiten combinar dos o más códigos QR para desbloquear más personajes. Cuando el lector QR verifica el código de fusión, aparece una nueva pantalla indicándote que sostengas otro código QR para leer. Sigue el mismo procedimiento para el segundo código QR. Una vez que se ha leído exitosamente, aparece un nuevo personaje y sigue los mismos procesos para desbloquear un personaje normal.

Para cancelar el proceso de fusión, selecciona CANCEL con la mano izquierda.

## ★ Opciones

### DIFICULTAD

Elige entre los niveles de dificultad Fácil, Normal, y Difícil.

**FÁCIL:** Juego adecuado para jugar de forma casual.

**NORMAL:** Juego adecuado para un desafío estimulante moderado.

**DIFÍCIL:** Juego adecuado para una pelea brutal.

### RESTABLECER LA TARJETA PARA AGREGAR PODERES

Quita el código QR para agregar poderes que se encuentra actualmente cargado. Esta opción se encuentra bloqueada hasta que escaneas tu primer código QR para agregar poderes con el lector de tarjeta. Éste se encuentra en el menú principal.

### BRILLO

Ajusta el brillo de la pantalla de 1 (más oscuro) a 5 (más brillante).

### VOLUMEN BGM

Ajusta el volumen de la música de fondo de 0 (apagado) a 5 (más alto). Esta opción controla todos los niveles de volumen para el cine especial.

### VOLUMEN DE EFECTOS ESPECIALES

Ajusta el volumen de los efectos especiales de 0 (apagado) a 5 (más alto).

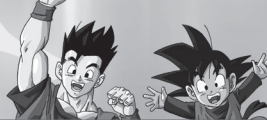
### VOLUMEN DE VOZ

Ajusta las voces dentro del juego de 0 (apagado) a 5 (más alto).

### IDIOMA DE VOZ

Elige entre inglés o japonés para las voces de actuación.

**\*NOTA:** El cambio de idioma de voz no afecta la película especial. La misma se encuentra disponible solamente con la voz de actuación en japonés.



## ORIGINAL STORY AND ART

Akira Toriyama

## DEVELOPED BY

Spike Chunsoft Co., Ltd.

## PRODUCED BY

NAMCO BANDAI Games Inc.

## PUBLISHED BY

NAMCO BANDAI Games America Inc.

## NAMCO BANDAI Games America

### PRESIDENT & CEO

Mark Tsuji

### EXECUTIVE VP & COO

Nobuhiro Kasahara

### EXECUTIVE VP & CFO

Shuji Nakata

### SENIOR DIRECTOR OF JAPAN PRODUCTION

Takahiro Sasanoi

### JAPAN PRODUCTION MANAGER

Nobuaki Taguchi

### LOCALIZATION PRODUCER

Brandon Williams

### VICE PRESIDENT OF MARKETING

Carlson Choi

### SENIOR GLOBAL BRAND MANAGER

Jason Enos

### MARKETING ASSOCIATE

Mark Religioso

### DIRECTOR OF INTERACTIVE, MEDIA & CRM

Clinton Wu

### MANAGER, INTERACTIVE & SEO

Mariko Kato

### ASSOCIATE MEDIA MANAGER

Nick Kinling

### MANAGER, SOCIAL MEDIA & COMMUNITY

Jenny Park-Chan

### COMMUNITY MANAGER

Richard "FilthieRich" Bantegui

### ASSOCIATE EVENTS MANAGER

Jason Cline

## PUBLIC RELATIONS

### SPECIALIST

Nick O'Leary

## MARKETING & PUBLIC

### RELATIONS COORDINATOR

Rosa Elias

## DIRECTOR OF RETAIL AND

### CHANNEL MARKETING

Laura Yoshioka

## ASSOCIATE MANAGER

### CHANNEL MARKETING

Justin Lucas

## DIRECTOR OF MARKETING

### SERVICES & BRANDING

Michiko Wang

## ART DIRECTOR

Mariano Fe de Leon

## GRAPHIC ARTIST

Misaki Kitamura

## SENIOR VIDEO EDITOR

Keisuke Kumiji

## EUROPEAN PRODUCT

### MANAGER

Camille Vacelet

## INTERNATIONAL

### MARKETING SUPPORT

Eddie Nagura

## MANUAL LAYOUT AND

### TRANSLATION

Off Base Productions

## DIRECTOR OF PRODUCTION

### SERVICES & QA

Tad Hirabayashi

## SENIOR APPLICATIONS &

### OPERATIONS MANAGER

Hans Lui

## SENIOR OPERATIONS

### MANAGER

Jennifer Tersigni

## OPERATIONS ANALYST

David Wang

## QA MANAGER

Damon Bernal

## CQC SUPERVISOR

David Moya

## PROJECT COORDINATOR

Jesse Mejia

## QA LEAD

Yeng Vue

## CQC TESTERS

David Humbert

Victor Del Rosario

Micah Geary

Richard Navarro

Daren Lim

Alisa Lin

Matt Warner

Kevin Chen

Sean Edwards

## QA TESTERS

David Walsh

Michael Leonard

## CUSTOMER SUPPORT

### SUPERVISOR

Jesus Barragan

## SENIOR CUSTOMER

### SUPPORT

### REPRESENTATIVES

Brian Ellak

Marco Mah

## CUSTOMER SUPPORT

### REPRESENTATIVES

Kimo Pamintuan

Michael Hey

## SPECIAL THANKS

Brian Hong

Brandon Zien

Craig Sinel & team

Jill Hilton

Curtis Shaw

Greg Goolsby

Koichi Sawada

Austin Keys

Andrew Davis

## ADDITIONAL INFORMATION

©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION GAME©2012 NAMCO BANDAI GAMES INC.

QR Code ® is registered trademarks of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

This software uses fonts produced by Fontworks Inc.

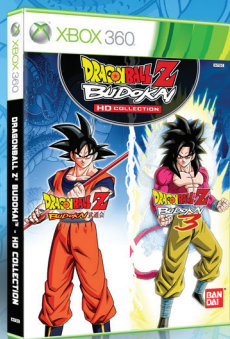
Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.

# DRAGONBALL Z BUDOKAI

HD COLLECTION

## ¡PELEA CONSECUTIVA BUDOKAI!

- ¡Dos fabulosos juegos de DBZ® en una colección especial!
- Mejorado y remasterizado en alta definición
- Apoyo completo para los logros
- Disponible por primera vez en Xbox 360®



PRÓXIMAMENTE / EM BREVE



## DUAS LUTAS DE BUDOKAI JUNTAS!

- Dois ótimos jogos DBZ® em uma coleção especial!
- Aprimorados e remasterizados em alta definição
- Total compatibilidade para Conquista
- Disponível pela primeira vez para Xbox 360®

[dragonball.namcobandaigames.com](http://dragonball.namcobandaigames.com)